

<<游戏动画场景设计>>

图书基本信息

书名：<<游戏动画场景设计>>

13位ISBN编号：9787500697626

10位ISBN编号：7500697627

出版时间：2011-1

出版时间：中国青年

作者：殷炜晔

页数：158

版权说明：本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问：<http://www.tushu007.com>

<<游戏动画场景设计>>

内容概要

这本书集合了作者许多场景设计案例，书中艺术家用平实的文细致描述了每个案例的创作背景、创作思路 and 创作细节。

书中不仅包含作品范例和CG技法讲解，更包含了艺术家切身的创作体会和跳动的思想火花，能引导读者发散自己的想象力，获得更多的灵感。

对于初学者来说，本书是个很好的指导，对于已经有一定经验的艺术家来说，阅读本书就像与朋友面对面地交流，碰撞思想。

<<游戏动画场景设计>>

作者简介

殷炜晔，资深游戏概念设计师、CG及插画艺术家，从业已十余年，现担任国家知名游戏项目的艺术指导，服务于EA、2K等游戏业巨头。

他的作品于2004年入选RAPH，之后作品陆续被收录于CGTALK、3DTotal、CG channe、Mattepainting等国际知名CG组织的Gallery中。

2007年，应Autodesk公司之邀，他的作品《Courtyard》、《Centuried Street》等被以范例形式印制于3D MAX的官方教程中。

随后，多幅作品入选世界顶级CG艺术作品集中。

作品《Tower》在《EXPOSE 5》中被授予大师奖。

作品《Portrait of Man》入选ZBrush的官方Gallery中，并作为产品销售广告中的演示图。

2009年，他接受英国杂志《3DCreative》的专访。

同年，应Corel公司邀请，他参与了Painter11的评测，在最终发面的版本中，集成了他大部分的2D作品作为该软件的绘制范例。

<<游戏动画场景设计>>

书籍目录

前言	序言	第一章 场景设计概述	一、场景设计就是在设计一个世界	二、场景设计的工作内容
			三、对场景设计师的要求	1. 扎实的绘画功底
				2. 新颖的创意构思
			3. 广博的学识阅历	4. 严谨的态度作用
				四、场景设计作品的分类
				1. 从宏观的历史角度看场景作品的分类
				2. 本书中场景设计的分类方式
				第二章 场景设计的基本方法和流程综述
			一、命题式和非命题式创作的构思	二、场景设计中空间感的塑造
			1. 准确的透视	2. 利用色彩纯度和冷暖的变化
				3. 利用景深的变化
				三、草图的重要性
			四、场景设计的基本流程	1. 确认主题
				2. 根据主题选择合适的景物与场景气氛
			3. 根据主题选择适合的视角与构图	4. 草图绘制
				5. 上色细化
				6. 细节刻画
			7. 气氛渲染	五、如何与甲方讨论方案
				1. 接受客户委托时
				2. 草图绘制阶段
			3. 细化草稿阶段	4. 细化选定方案阶段
				六、后期执行可能用到的工具及软件
				第三章 场景设计训练
			第一节 宏伟场景综述	一、创作构思
				二、基本构图与草图
				三、表现宏伟场景的特殊技巧
			1. 光效	2. 大气效应
				四、实例解析
				1. 《海》
			2. 《山水》	作品欣赏
			致谢

<<游戏动画场景设计>>

章节摘录

版权页：插图：

<<游戏动画场景设计>>

媒体关注与评论

这本书可以启发那些尚欠缺一些经验的年轻艺术家，因为本书为他们提供了大量有关作者的灵感和思路的信息，相信本书能很好地推动他们的艺术进步。

那些经验较为丰富的艺术家也可以从本书中受益，他们可以在本书中欣赏到殷炜晔令人惊叹的造型和色彩，一定不会失望。

——Sparth 游戏《波斯王子》、《刺客信条》概念设计师殷炜晔参与过很多国际知名的游戏项目设计，他的游戏场景设计具有成熟的风格，非常擅于氛围的营造。

本书中，艺术家用平实的文字细致描述了每个案例的创作背景、创作思路和创作细节。

书中不只有简单的作品范例、CG技法讲解，而且还有艺术家切身的创作体会和跳动的思想火花，能引导读者发散自己的想象力，获得更多的灵感。

——袁征 leewART联合创始人

<<游戏动画场景设计>>

编辑推荐

《殷炜晔场景设计教程:游戏动画场景设计》是由中国青年出版社出版的。

<<游戏动画场景设计>>

版权说明

本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介, 请支持正版图书。

更多资源请访问:<http://www.tushu007.com>